

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK
GREENSCREEN DAN ANIMASI 2D UNTUK DISTRO NIMCO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen

11.12.5600

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK
GREENSCREEN DAN ANIMASI 2D UNTUK DISTRO NIMCO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen

11.12.5600

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK
GREENSCREEN DAN ANIMASI 2D UNTUK DISTRO NIMCO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen

11.12.5600

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat M. Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK
GREENSCREEN DAN ANIMASI 2D UNTUK DISTRO NIMCO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen
11.12.5600

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Oktober 2016



Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen

11.12.5600

MOTTO

Dalam segala hal kami ditindas, namun tidak terjepit, kami habis akal, namun tidak
putus asa

(2 Korintus 4:8)

Satu-satunya yang bias menghempaskan kita adalah diri kita sendiri, yaitu saat
kita memutuskan untuk menyerah
(giacinta)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan kasihNya .Puji Tuhan skripsi ini bisa terselesaikan. Ucapan terimakasih untuk keluarga tercinta yang telah memeberiku motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk Alm.Mama ,Mbah uti dan Adik-adikku terkasih. Terima kasih banyak atas semua dukungan dan juga doanya. Serta memberi motivasi yang luar biasa sehingga aku bisa menjadi seperti sekarang ini. Kalian adalah semangat terbesar dalam langkahku menggapai cita-cita.

Terima kasih Candra, yang selalu memberi semangat, doa, dan perhatian dan tak lupa bantuannya juga... hehe

Untuk Bapak Tonny Hidayat,M.Kom yang telah membimbing dan memberi saran masukan untuk menyelesaikan skripsi ini .Terimakasih yang tak terhingga atas semua saran, bantuan, serta bimbingannya selama ini. Selalu memberikan pelajaran yang terbaik untuk anak-anaknya agar selalu bisa menjadi yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Perancangan Iklan Televisi Menggunakan Teknik Greenscreen dan Animasi 2D*" dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si MT selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Yogyakarta, 25 Oktober 2016

Penulis,

Giacinta Bellanadi Dorinlistyaka Sharleen

11.12.5600

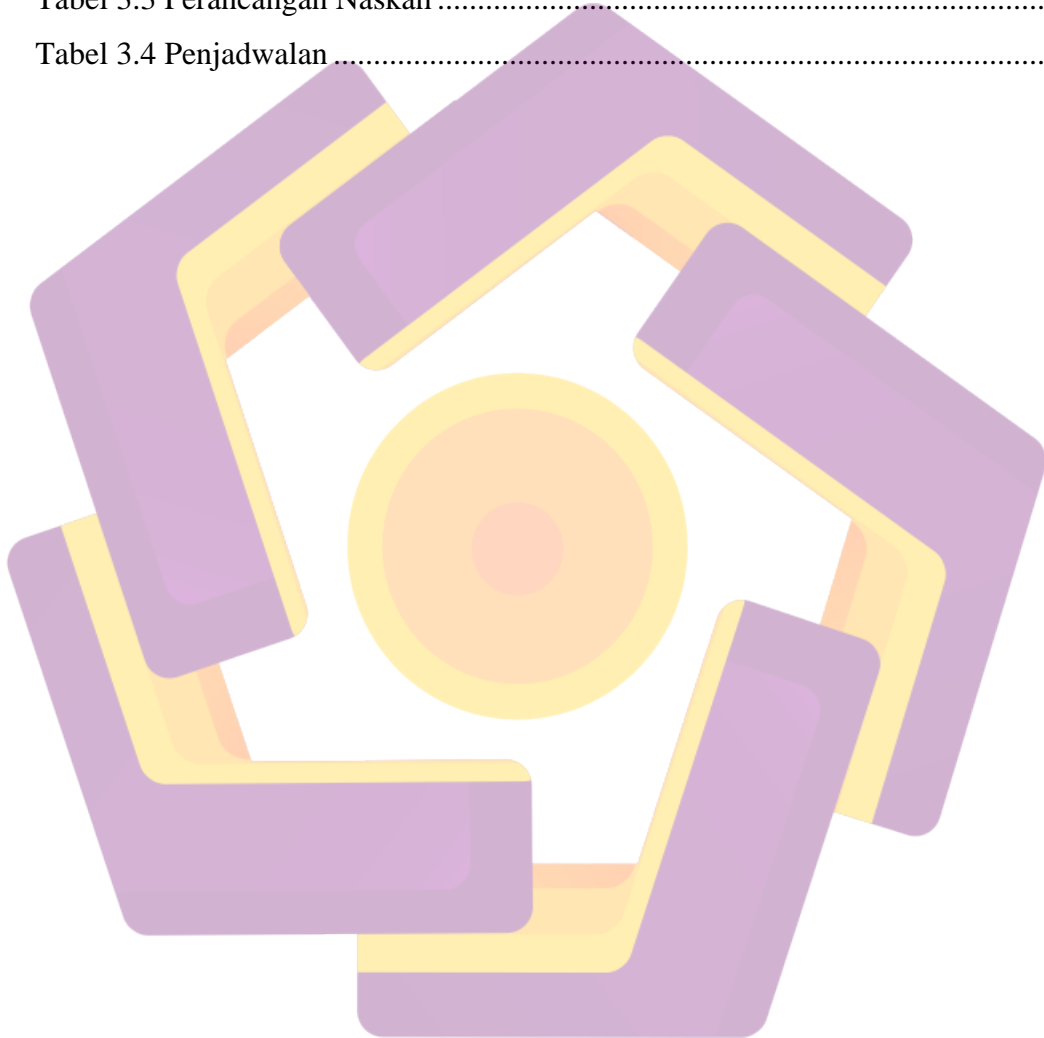
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| INTISARI..... | xv |
| ABSTRAK | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| Latar Belakang | 1 |
| Rumusan Masalah | 2 |
| Batasan Masalah | 2 |
| Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3 |
| Metode Penelitian | 4 |
| Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Iklan | 8 |
| 2.3 Pengertian Iklan Televisi | 9 |
| 2.4 Animasi | 12 |
| 2.5 Animasi 2D | 17 |
| 2.6 Greenscreen..... | 18 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 21 |
| 3.1 Gambaran Umum..... | 21 |
| 3.2 Analisis dan Kebutuhan Iklan..... | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3 Pra Produksi | 26 |
| 3.3.1 Perancangan Ide dan Konsep | 26 |
| 3.3.2 Tema..... | 27 |
| 3.3.3 Perancangan Skript / Naskah | 27 |
| 3.3.4 Perancangan Color Code..... | 29 |
| 3.3.5 Perancangan Karakter | 29 |
| 3.3.6 Perancangan Desain Background..... | 29 |
| 3.3.7 Perancangan Storyboard | 30 |
| 3.3.8 Perancangan Greenscreen | 31 |
| 3.3.9 Perancangan Kostum..... | 32 |
| 3.3.10 Perancangan Set | 33 |
| 3.3.11 Penjadwalan | 34 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 36 |
| 4.1 Produksi | 36 |
| 4.2 Pasca Produksi | 45 |
| BAB V PENUTUP..... | 74 |
| 5.1 Kesimpulan | 74 |
| 5.2 Saran..... | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Tabel Perangkat Lunak | 22 |
| Tabel 3.2 Tabel Perangkat Keras | 23 |
| Tabel 3.3 Perancangan Naskah | 27 |
| Tabel 3.4 Penjadwalan | 34 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Squash and Strech | 12 |
| Gambar 2.2 Anticipation..... | 13 |
| Gambar 2.3 Staging..... | 13 |
| Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and pose to pose | 14 |
| Gambar 2.5 Follow Through and overlapping Action..... | 14 |
| Gambar 2.6 Exageration..... | 16 |
| Gambar 2.7 Animasi 2D | 17 |
| Gambar 2.8 Greenscreen..... | 18 |
| Gambar 2.9 Teknik Pencahayaan..... | 19 |
| Gambar 3.1 Logo Nimco..... | 21 |
| Gambar 3.2 Perancangan Ide | 27 |
| Gambar 3.3 Perancangan Karakter | 29 |
| Gambar 3.4 Background Desain Animasi..... | 30 |
| Gambar 3.5 Storyboard | 31 |
| Gambar 3.6 Perancangan Greenscreen | 32 |
| Gambar 3.7 Perancangan Kostum..... | 33 |
| Gambar 3.8 Perancangan Set Luar Ruangan (outdoor) | 33 |
| Gambar 3.9 Perancangan Set Dalam Ruangan | 33 |
| Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi | 37 |
| Gambar 4.2 Hasil Pencahayaan..... | 38 |
| Gambar 4.3 Low Angel Camera | 39 |
| Gambar 4.4 Hasil Lensa Canon EFS 18-55m F3.5-5.6 | 40 |
| Gambar 4.5 Karakter Imam 2D..... | 41 |
| Gambar 4.6 Gambar parent animation | 42 |
| Gambar 4.7 Penerapan Rigging Karakter | 42 |
| Gambar 4.8 Desain Background | 43 |
| Gambar 4.9 Tampilan Susunan Layer pada Illustrator | 44 |
| Gambar 4.10 Tampilan Layer kerja coloring Adobe Illustrator | 45 |
| Gambar 4.11 Penerapan Keylight | 46 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.12 Penerapan Screen Colour | 46 |
| Gambar 4.13 Mengatur clip black dan clip white | 47 |
| Gambar 4.14 Proses Masking | 47 |
| Gambar 4.15 Memilih objek yang akan di rigging | 47 |
| Gambar 4.16 Penerapan Puppet Pin..... | 48 |
| Gambar 4.17 Pembuatan Controler pada tangan..... | 48 |
| Gambar 4.18 Penerapan Bones | 49 |
| Gambar 4.19 Penerapan Rigging karakter | 49 |
| Gambar 4.20 Penerapan Rigging karakter | 49 |
| Gambar 4.21 Hasil rigging karakter..... | 50 |
| Gambar 4.22 Pembuatan Puppet Pin..... | 50 |
| Gambar 4.23 Penerapan rigging karakter..... | 51 |
| Gambar 4.24 Penerapan Bones | 51 |
| Gambar 4.25 Proses Parent | 52 |
| Gambar 4.26 Penerapan Bones | 52 |
| Gambar 4.27 Pembuatan Puppet Pin..... | 53 |
| Gambar 4.28 Penerapan Bones | 53 |
| Gambar 4.29 Proses parent | 54 |
| Gambar 4.30 Memilih Objek | 54 |
| Gambar 4.31 Hasil Duplikat | 55 |
| Gambar 4.32 Mengatur Position | 55 |
| Gambar 4.33 Memilih Obyek | 56 |
| Gambar 4.34 Membuat Komposisi Baru | 56 |
| Gambar 4.35 Membuat New Solid..... | 56 |
| Gambar 4.36 Membuat New Shape Layer..... | 57 |
| Gambar 4.37 Manggambar Logo | 57 |
| Gambar 4.38 Penerapan Trim Path | 58 |
| Gambar 4.39 Hasil Duplikat White Line | 58 |
| Gambar 4.40 Hasil Snappy Line | 59 |
| Gambar 4.41 Membuat Komposisi Baru | 59 |
| Gambar 4.42 Membuat New Shape | 59 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.43 Membuat Background..... | 60 |
| Gambar 4.44 Membuat Bola dan mengatur position | 60 |
| Gambar 4.45 Hasil background greenscreen | 61 |
| Gambar 4.46 Hasil cutting video | 61 |
| Gambar 4.47 Magic Bullet..... | 62 |
| Gambar 4.48 Glamour Gold..... | 63 |
| Gambar 4.49 Hasil jadi magic bullet..... | 63 |
| Gambar 4.50 New shape layer | 63 |
| Gambar 4.51 Membuat Path | 64 |
| Gambar 4.52 New Solid | 64 |
| Gambar 4.53 Mengatur matte | 64 |
| Gambar 4.54 Mengatur track matte | 65 |
| Gambar 4.55 Mengatur track matte | 65 |
| Gambar 4.56 Hasil jadi split and slide show..... | 65 |
| Gambar 4.57 Memasukan video yang sudah di masking..... | 66 |
| Gambar 4.58 Hasil jadi penggabungan greenscreen dan background | 66 |
| Gambar 4.59 Mengimport file | 67 |
| Gambar 4.60 Menghilangkan noise | 67 |
| Gambar 4.61 Audio yang sudah jadi..... | 68 |
| Gambar 4.62 Proses rendering | 68 |
| Gambar 4.63 Masking..... | 69 |
| Gambar 4.64 Squash and stretch..... | 70 |
| Gambar 4.65 Anticipation..... | 70 |
| Gambar 4.66 Staging..... | 70 |
| Gambar 4.67 Follow Through and overlapping action | 71 |
| Gambar 4.68 Arcs | 71 |
| Gambar 4.69 Secondary action | 71 |
| Gambar 4.70 Solid Drawing | 72 |
| Gambar 4.71 Appeal | 72 |
| Gambar 4.72 Tarif Iklan..... | 73 |

INTISARI

Multimedia dapat mempertajam pesan komunikasi dalam masyarakat yang mempunyai pemikiran yang sangat sederhana. Multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan sehingga dapat menarik indera dan minat konsumen. Iklan dapat menjalin komunikasi antara perusahaan dengan konsumen dalam usahanya untuk menghadapi pesaing. Iklan merupakan suatu bentuk informasi produk maupun jasa dari produsen kepada konsumen maupun penyampaian pesan dari sponsor melalui suatu media.

Greenscreen adalah teknik penggabungan antara 2 gambar yang berbeda dunia (animasi dan dunia nyata) . Animasi 2D adalah tampilan cepat dari urutan gambar untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan yang hanya ada panjang dan lebar.

Iklan yang akan diaplikasikan dalam Distro Nimco Yogyakarta akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema iklan. Dengan menerapkan animasi 2D ini video yang dibuat akan menampilkan suasana yang berbeda dengan video iklan yang ada sebelumnya.

Kata Kunci: Multimedia, Iklan, Animasi 2D, *Greenscreen*

ABSTRACT

Design of Television Commercials Using Greenscreen Techniques and 2D Animation For Distro Nimco Yogyakarta Multimedia can sharpen the message communication in a society that has a very simple idea .Multimedia a combination of sight, sound and motion so as to attract the senses and consumer interest. Ads can establish communication between companies and consumers in their efforts to deal pesaing.Iklan is a form of information products and services from producers to consumers and delivering a message from the sponsor through a medium.

Greenscreen is engineering the merger between the two different images of the world (animation and the real world). 2D Animation is the rapid display of a sequence of images to create an illusion of movement that there is only length and width.

Ads that will be applied in Yogyakarta Nimco Distro will combine a story that fits the theme of the ad. By implementing 2D animation created this video will show you a different atmosphere with existing video ads.

Keyword: multimedia, advertising, animation 2D, Greenscreen